



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai negara multikultural memiliki potensi yang sangat besar di bidang wisata kuliner, namun perkembangan kuliner di Indonesia cenderung lambat bahkan terkesan tergeserkan oleh kuliner mancanegara, ketertinggalan ini sesungguhnya disebabkan oleh berbagai faktor seperti pengaruh *trend* dan kurangnya informasi resep-resep makanan Indonesia, dan sayangnya saat ini aplikasi informasi kuliner Indonesia belum cukup memadai seperti keterbatasan *user* untuk berkontribusi, peta lokasi penjualan kuliner dan ketersediaan *web service*. Oleh karena itu diperlukan suatu media informasi yang menyediakan informasi resep makanan Indonesia dari berbagai daerah, yang dapat diakses melalui internet sehingga diharapkan resep-resep makanan Indonesia dapat lebih tereksplorasi dan tentunya dapat membantu ibu-ibu muda yang masih belajar memasak untuk membuat menu-menu masakan Indonesia.

Untuk mengetahui kebutuhan masyarakat akan aplikasi yang menyediakan aplikasi kuliner maka dilakukan survey pada 15 koresponden yang merupakan pengguna aktif internet dan suka memasak masakan nusantara menunjukkan bahwa para koresponden mengharapkan adanya layanan web yang khusus membahas menu kuliner nusantara, dan bersedia menggunakan layanan tersebut baik untuk melihat resep maupun menambahkan resep, serta megharapkan layanan tersebut memberikan informasi lokasi penjualan menu kuliner tersebut. Oleh karena itu penulis mengangkat judul “Aplikasi ensiklopedia masakan nusantara berbasis *web service*” yang diharapkan akan menjadi solusi dari kebutuhan masyarakat saat ini.

Nantinya Aplikasi tersebut akan menyajikan informasi menu kuliner Indonesia meliputi resep, gambar makanan dan lokasi penjualan, lokasi penjualan nantinya akan di petakan kedalam peta dengan memanfaatkan google map API, aplikasi ini nantinya juga akan menyediakan *service* sehingga *developer* lain dapat



menggunakan kembali data yang telah ada dalam aplikasi ini dan menyajikannya dalam bentuk yang lebih kreatif lagi. Sehingga diharapkan dengan demikian resep-resep kuliner nusantara bisa lebih tereksploitasi dan lebih mudah di akses oleh masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pengerjaan Proyek Akhir ini ada beberapa rumusan masalah yang muncul dan akan dibahas di dalamnya, yaitu sebagai berikut :

- a. Masyarakat masih mengalami kesulitan dalam menemukan dan mengelola resep makanan nusantara pada aplikasi yang telah ada.
- b. Kurangnya penyedia layanan API yang menyediakan resep makanan nusantara.
- c. Masyarakat kesulitan mencari informasi lokasi penjualan makanan berdasarkan resep pada aplikasi yang telah ada.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang akan di capai dalam pengerjaan proyek akhir ini ialah sebagai berikut:

- a. Membangun aplikasi makanan nusantara yang dapat memudahkan *user* dalam menemukan dan mengelola resep makanan nusantara.
- b. Membuat API resep makanan nusantara yang dapat digunakan kembali oleh *developer* lain.
- c. Menyediakan lokasi penjualan berdasarkan resep yang ada pada aplikasi dengan memanfaatkan Google Maps API.



1.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Pada aplikasi ensiklopedia kuliner nusantara ini tidak dibahas mengenai *security data*.
- b. Pembangunan *service* pada aplikasi ini dengan menggunakan arsitektur REST *Web Service*.
- c. Pengembangan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP.

1.5 Definisi Operasional

a. Aplikasi

Aplikasi merupakan proses atau prosedur aliran data dalam infrastruktur teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan oleh para pengambil keputusan yang sesuai dengan jenjang dan kebutuhan (relevan).

b. Ensiklopedia

Ensiklopedia adalah sejumlah tulisan yang berisi penjelasan yang menyimpan informasi secara komprehensif dan cepat dipahami serta dimengerti mengenai keseluruhan cabang ilmu pengetahuan atau khusus dalam satu cabang ilmu pengetahuan tertentu yang tersusun dalam bagian artikel-artikel dengan satu topik bahasan pada tiap-tiap artikel yang disusun berdasarkan abjad, kategori atau volume terbitan dan pada umumnya tercetak dalam bentuk rangkaian buku yang tergantung pada jumlah bahan yang disertakan.

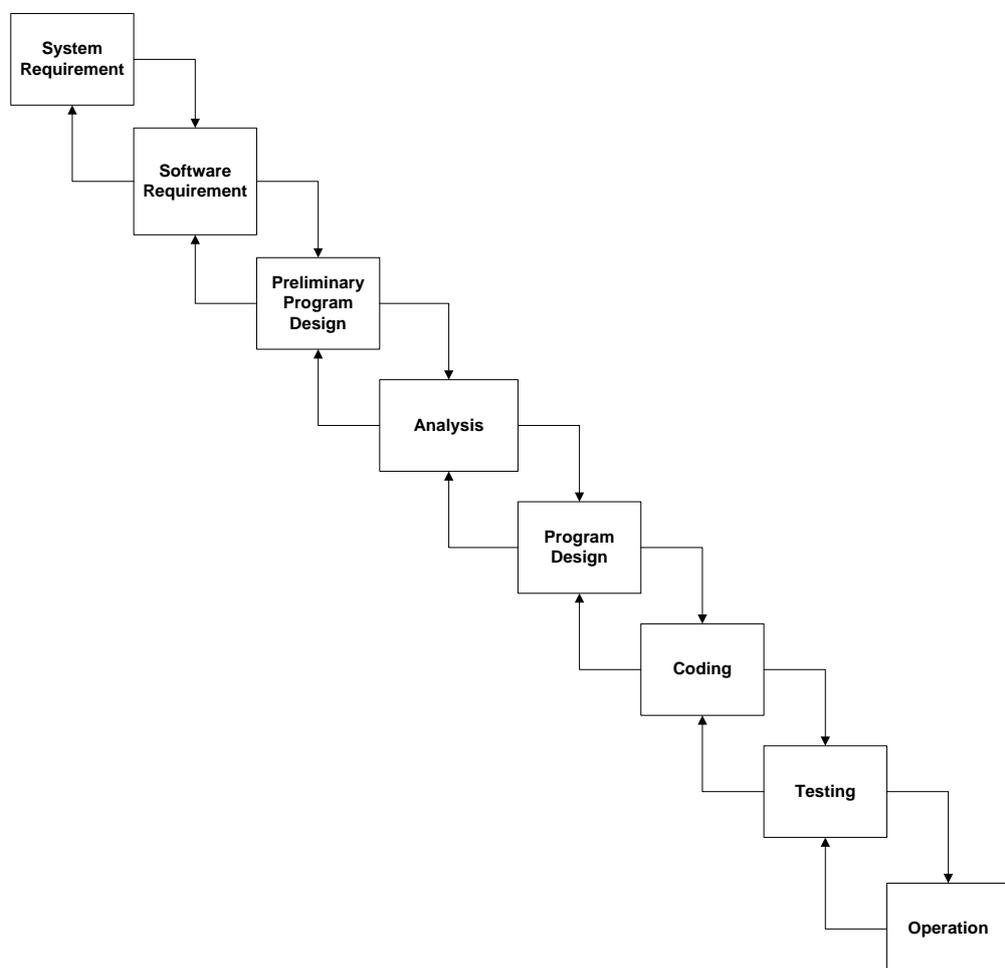
c. *Web Service*

Web service adalah suatu sistem perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung interoperabilitas dan interaksi antar sistem pada suatu jaringan. *Web service* digunakan sebagai suatu fasilitas yang disediakan oleh suatu web site untuk menyediakan layanan (dalam bentuk informasi) kepada sistem lain, sehingga sistem lain dapat berinteraksi dengan sistem tersebut melalui

layanan-layanan (*service*) yang disediakan oleh suatu sistem yang menyediakan *web service*.

1.6 Metode Pengerjaan

Adapun metode pengerjaan proyek akhir ini ialah menggunakan metode SDLC waterfall, rincian kegiatan pengembangan menggunakan metode waterfall (W.Royce, 1970) ialah sebagai berikut :



Gambar 1. 1
Metode Pengerjaan *Waterfall* (Winston W.Royce:1970)



a. System Requirement

Pada tahapan ini pertama akan ditentukan akan di tentukan aplikasi yang nantinya di buat akan berjalan pada medium apa dan apa sesifikasi minimum untuk menjalankan aplikasi yang akan di buat nantinya.

b. Software Requirement

pada tahapan ini dilakukan pengkajian kebutuhan-kebutuhan aplikasi yang akan di buat seperti fungsi apa yang akan tersedia, apa saja user yang akan berinteraksi dengan aplikasi

c. Preliminary program Design

Pada tahapan ini dilakukan model awal dari program yang akan di buat meliputi, bagaimana database dan proses yang akan di buat, bgaimana antar muka aplikasi dan apa saja yang bisa dilakukan oleh user yang akan ada pada aplikasi.

d. Analysis

Pada tahapan ini akan dilakukan analisa apakah model program yang sudah di buat sebelumnya sudah ideal dengan kebutuhan, atau masih perlu dilakukan modifikasi-modifikasi tertentu.

e. Program Design

Pada tahapan ini dilakukan permodelan aplikasi yang sudah dianggap ideal pada proses analisi, pada bagian ini design program akan lebih rinci dan sistematis.

f. Coding

Pada bagian ini dilakukan implementasi dari rancangan ideal yang sudah di buat sebelumnya, meliputi fungsi dan proses yang ada pada aplikasi dan antarmuka aplikasi itu sendiri.



g. Testing

Pada bagian ini dilakukan pengujian-pengujian apakah aplikasi yang telah di bangun sesuai dengan kebutuhan dan permodelan aplikasi yang telah di buat sebelumnya.

h. Operation

Pada bagian ini aplikasi yang telah dibuat akan di operasikan dan digunakan sebagaimana semestinya.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1. 1
jadwal pengerjaan

NO	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		Mei 2013				Juni 2013				Juli 2013				Agustus 2013			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Preliminary program Design	■	■														
2	Analisis Aplikasi			■	■												
3	Design program					■											
4	Design interface						■	■									
5	Permodelan database									■							
6	Coding API									■	■						
7	Coding Aplikasi											■	■				
8	Testing aplikasi dan API													■			
9	Operation														■		
10	Penyusunan Laporan			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■